TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!

ZONA POKéMON

¡¡Participa y consigue camisetas, juegos de Pokémon para GC y GBA y Pokémon Mini!!



Nº 47

Por los expertos de Nintendo Acción

GUÍA PASO A PASO

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

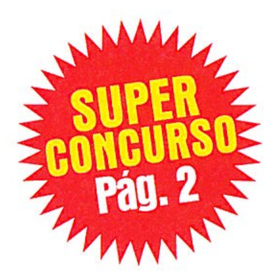
- ÚLTIMA ENTREGA: conoce todos los secretos para vencer al Alto Mando
- MAPAS y claves de las últimas RUTAS

¡¡Regalamos 30 productos Pokémon!!

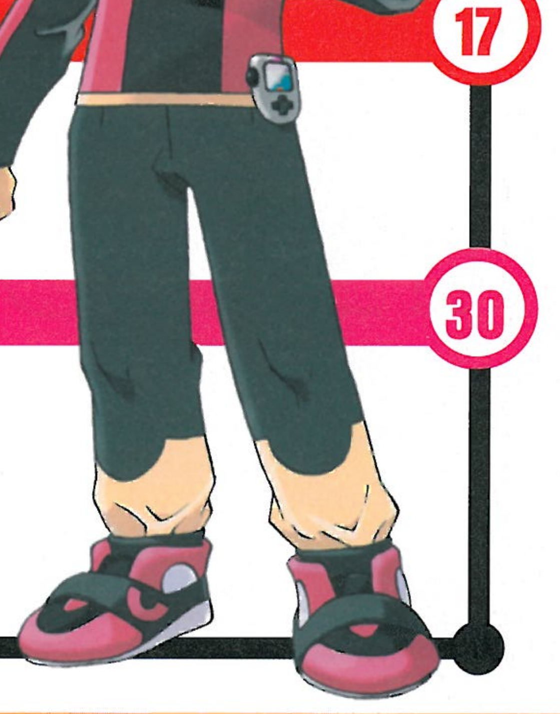


CONCURSO Pokémon
PARTICIPA CON NOSOTROS Y GANA FANTÁSTICOS PREMIOS POKéMON
10 MANUALES DEL ENTRENADOR POKéMON
15 LIBRETAS POKéMON
5 POKéMON EXPEDITION
5 RELOJES NINTENDO ACCIÓN
¿CÓMO PARTICIPAR?
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA ! ¡ENVÍA UN SMS CON TU MÓVIL !
¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS 25 PREMIOS QUE SORTEAMOS!
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo la palabra pokemon139 + (espacio) tus datos personales.
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números en la revista Pokémon.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de junio de 2004.
HAN COLABORADO:
Nintendo
pokémon.nintendo.es
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez •**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz

■ **Edita:** HOBBY PRESS, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos**: Paola Procell •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Jefa de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Departamento de Sistemas**: Javier del Val ■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín E-mail: monima@hobbypress.es •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña E-mail: monicas@axelsp.com •C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448 •nintendoaccion@hobbypress.es ■ **Suscripciones** Telf. 806 015 555 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución**: Dispaña. C/ General Perón, 27 - 7ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte**: BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime**: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid) •Depósito Legal: M-36689-1992



☑ Estrategias definitivas ☑ Mapas detallados

Guía de Maestros

Pokémon Rubí y Zafiro

¡¡Llegó el momento de la despedida, entrenadores!! Este mes publicamos la última entrega de la Guía de Maestros. Y como veréis, tiene tanta miga que nos ha ocupado mucho más espacio que de costumbre. Pero merecerá la pena: había que contaros las claves para derrotar al Alto Mando, explicaros cómo salvar el mundo, y ayudaros a ser los nuevos campeones Pokémon.

☑ ¡Hazte con los legendarios! ☑ Vence al Alto Mando



Sumario

Arrecípolis

Después de liberar a Groudon o a Kyogre de la Caverna Abisal, verás que el clima ha cambiado y que parece que la catástrofe se cierne sobre el mundo de Hoenn. Para resolver la situación, no te quedará otro remedio que viajar hasta Arrecípolis para adentrarte en una misteriosa cueva.

ARRECIPOLIS

▼ CUEVA ANCESTRAL
1
2
3
4
5
6
▼ RUTA 126

1. LA CUEVA MISTERIOSA



Al salir de la Caverna Abisal recordarás que te encontraste con Máximo y que te dijo que se dirigía a Arrecípolis. En cuanto llegues, ve al norte y habla con él y con su amigo Plubio, el líder del gimnasio. **Plubio te dirá que, si quieres parar la catástrofe, tendrás que adentrarte en la Cueva Ancestral y acabar con el misterioso poder que emana de ella.**

2. BAYAS RARAS



Cuando el tiempo vuelva a la normalidad, al **suroeste de la ciudad encontrarás a DULCINEA. Esta chica tan simpática te dará,** todos los días que hables con ella, **dos de las bayas más raras que se pueden encontrar en el mundo de Hoenn.** No olvides que, con la mayoría de esas bayas raras puedes fabricar excelentes Pokécubos que te vendrán de perlas.

3. LA TIENDA



Dentro de la tienda hay dos señores con los que no debes olvidar entablar conversación. Ellos **te explicarán las virtudes MÁS PP y RESTAURAR TODO,** dos objetos que, aunque no los venden aquí, resultan **muy útiles a la hora de curar y mejorar a tu equipo.**

LISTA DE PRECIOS					
Ultraball	1200	Ataque X	500	Cura Total	600
Máx. Repel	700	Máx. Poción	2500	Carta Sombra	50
Hiperpoción	1200	Defensa X	550	Revivir	1500

4. ESTA MT ES DEMOLEDORA

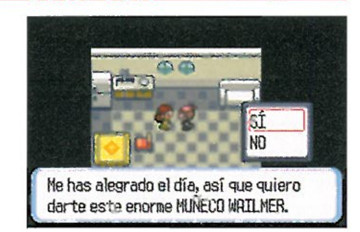
Objeto conseguido: MT 31 (DEMOLICIÓN)



En la casa que hay más al noroeste encontrarás a **un entrenador que lleva treinta años en Arrecípolis perfeccionando sus habilidades.** Gracias a ello ha sido capaz de crear la **MT 31 o DEMOLICIÓN, un movimiento de tipo lucha potente y preciso** capaz de atravesar las defensas que producen movimientos como Pantalla Luz o Reflejo.

5. UN BONITO REGALO

Objeto conseguido: MUÑECO WAILMER



Tras resolver el misterio de la Cueva Ancestral, todo volverá a la normalidad. Así, los habitantes de Arrecípolis te demostrarán que están muy agradecidos. Por ejemplo, **la muchacha que vive en la casa que hay junto al Centro Pokémon te regalará un estupendo MUÑECO WAILMER.**

6. ¿QUIÉN ES MÁS GRANDE?

Objeto conseguido: ELIXIR



En la casa que hay al norte del Centro Pokémon de Arrecípolis hay dos hermanos que mantienen una disputa. Uno dice que Barboach es más grande que Shroomish y el otro apuesta porque es al revés. **Si traes un Barboach o un Shroomish de más de 40 cm., te recompensarán con ELIXIR.**

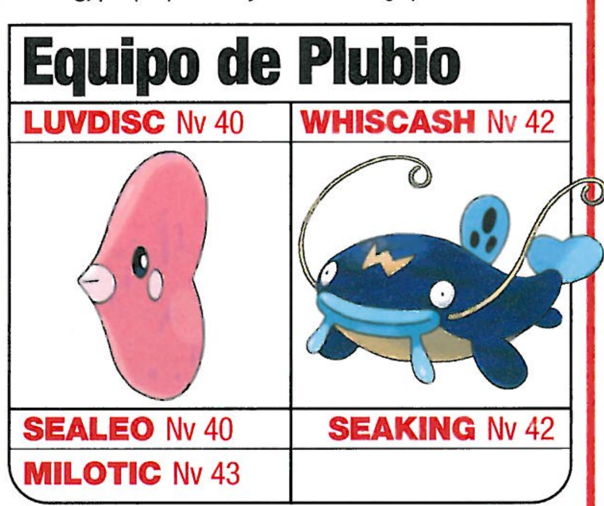
Líder Pokémon # 8



Plubio es el rey de las acrobacias acuáticas. Este chico se mueve como pez en el agua usando todo tipo de Pokémon acuáticos.

Plubio

El equipo de Plubio está formado por Pokémon de tipo agua, aunque Whiscash también es de tipo tierra, y Sealeo de hielo. **Ten mucho cuidado con el ataque Perforador de Seaking,** porque puede dejarte KO en un golpe.



Equipo de Plubio	
LUVDISC Nv 40	WHISCASH Nv 42
SEALEO Nv 40	SEAKING Nv 42
MILOTIC Nv 43	

CONSEJO PARA PLUBIO

Los Pokémon de Plubio son rápidos y usan todo tipo de técnicas que te producirán confusión, enamoramiento y KO en un solo golpe. Procura tener en tu equipo Pokémon rápidos y con ataques de tipo eléctrico y planta. Además, será mejor que vayas pertrechado con varias Hiperpociones porque el combate será duro.

PREMIOS PLUBIO

MEDALLA MENTE
Esta medalla **permite que te obedezcan todos los Pokémon.** También te permite **usar la MO CASCADA** fuera de combate y **remontar las cataratas** que encuentres en el camino.

MT04, PAZ MENTAL
Este movimiento de **tipo agua es preciso, aunque no demasiado potente.** Sin embargo, tiene la ventaja de que en muchas ocasiones puede producir confusión en el rival.

Cueva Ancestral



¡Hazte con todos!

GYARADOS		MAGIKARP	
● Algunos (Súper Caña)	● Algunos (Súper Caña)	● Muchos (Todas las cañas)	● Muchos (Todas las cañas)

TENTACOOL	
● Algunos (Todas las cañas)	● Algunos (Todas las cañas)

La Cueva Ancestral es misteriosa y oscura, por eso para explorarla necesitarás iluminarla usando la MO DESTELLO. Pero ve con los ojos abiertos, en lo más profundo de cueva te espera un peligroso y maravilloso legendario. Cuando lo captures, el mundo volverá a estar a salvo.

1. MO CASCADA

Objeto conseguido: MO 07 (CASCADA)



Cuando bajes por los sótanos de la Cueva Ancestral a por Groudon o Kyogre, encontrarás la última MO del juego. Se trata de la MO07 o Cascada, un movimiento de tipo agua potente y preciso que podrás usar fuera de la batalla para remontar cataratas, pero recuerda que para hacerlo necesitarás tener en tu poder la Medalla Luvia.

2. SALVANDO EL MUNDO



En lo más profundo de la Cueva Ancestral espera el legendario que viste en la Caverna Abisal. **En cuanto te aproximes a él, la esfera que llevas comenzará a brillar, y no te quedará más remedio que combatir contra Groudon en Rubí o contra Kyogre en Zafiro.** Cuando lo captures, el equilibrio entre el agua y la tierra quedará restablecido. Por fin los habitantes de Hoenn pueden dormir tranquilos, el peligro que se cernía sobre ellos ha desaparecido gracias a ti.

PISTAS

El gimnasio de Arrecípolis tiene dos pisos. **En el superior, para llegar ante Plubio tendrás que resolver un laberinto en cada una de las tres zonas con losetas heladas.** Ten cuidado porque si no das los pasos correctos, caerás en el piso de abajo donde te esperan varios entrenadores expertos en Pokémon de agua y bastante duros de pelar. Si tu equipo anda algo flojo, te recomendamos que te dejes caer y ganes unos cuantos Puntos de Experiencia que te vendrán muy bien para luchar contra Plubio.

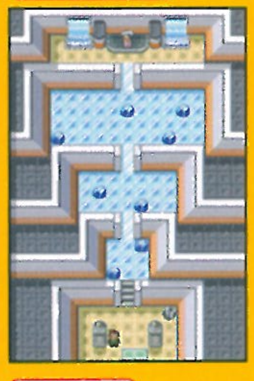
Aquí tienes los pasos que hay que dar para resolver los tres laberintos que te separan de Plubio:

Laberinto 1:
Arriba, Derecha, Arriba, Izquierda, Izquierda, Arriba y Derecha.

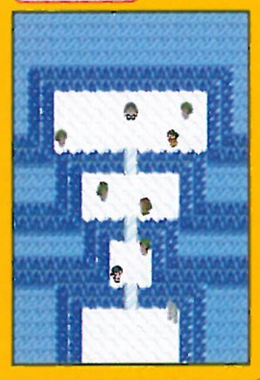
Laberinto 2:
Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda e Izquierda.

Laberinto 3:
Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Arriba, Arriba, Izquierda, Izquierda, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba y Derecha.

PISO SUPERIOR



PISO BAJO

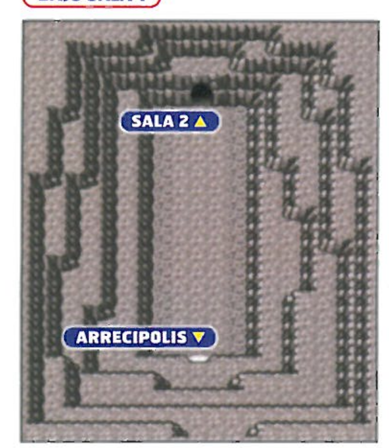


PoKéTRUCO

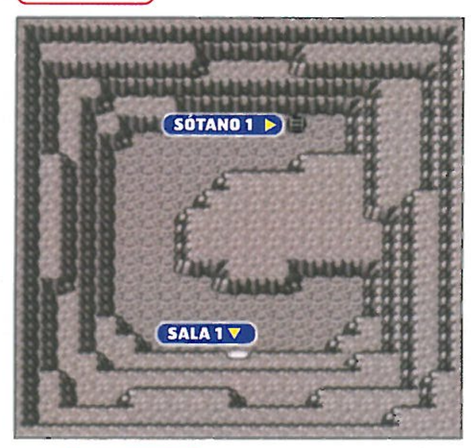
Cualquier Pokémon salvaje, y especialmente los legendarios, no suelen tener los valores de velocidad, ataque, defensa y PS que corresponden a su nivel. El motivo es que nadie los ha entrenado, por eso, **después de capturar a Groudon o a Kyogre en la Cueva Ancestral, sería genial que fueras al Centro Comercial de Ciudad Algaria y les dieras todas las unidades que pudieras de PROTEÍNAS, CALCIO, HIERRO, ZINC, CARBURANTE y MÁS PS.** Hazlo y verás hasta qué punto van a mejorar.

CUEVA ANCESTRAL

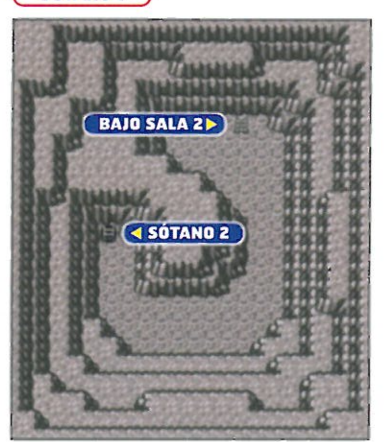
BAJO SALA 1



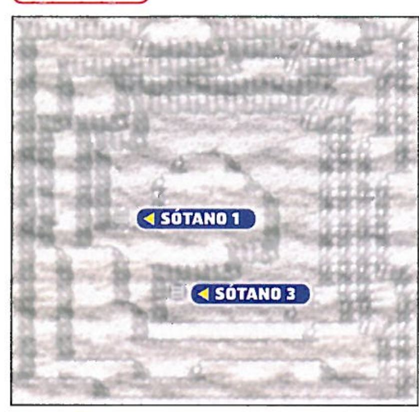
BAJO SALA 2



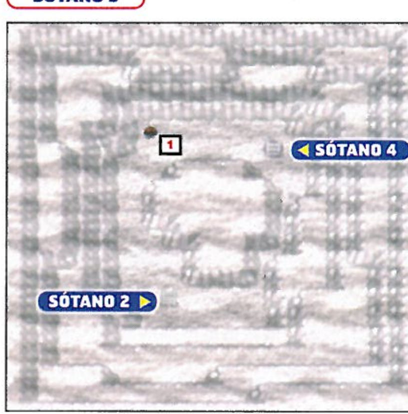
SÓTANO 1



SÓTANO 2



SÓTANO 3



SÓTANO 4



PISTAS

Si tienes la edición Rubí, en la Cueva Ancestral encontrarás a Groudon en el nivel 45 con los movimientos Cuchillada, Corpulencia, Terremoto y Llamarada. La habilidad de Groudon se llama Sequía y con ella el tiempo cambiará a un sol radiante. Con el sol aumenta el poder de los ataques de fuego y puedes usar Rayo Solar sin gastar turno. Si tienes la edición Zafiro, en la Cueva Ancestral encontrarás a Kyogre. Estará en el nivel 45 con Golpe Cuerpo, Paz Mental, Rayo Hielo e Hidrobomba. Con la habilidad Llovizna, Kyogre hará que cambie el tiempo y se ponga a llover. A partir de ese momento los ataques de tipo agua serán más poderosos.

OBJETOS DE ENTRENADOR

A lo largo del juego encontrarás varios objetos que, equipados en un Pokémon, pueden aumentar el poder de todos los tipos de ataques que existen. Por ejemplo, si quisiéramos mejorar a Groudon, podríamos equiparle con Sem. Milagro para aumentar el poder de su Rayo Solar (nv. 65), aunque quizá el objeto más adecuado para Groudon es la Arena Fina. Con ella el poder de su Terremoto será todavía mayor. A Kyogre podríamos equiparle con Agua Mística, para que sus terribles ataques de agua sean aún más formidables.

¡Hazte con todos!

GROUDON		KYOGRE	
● Uno	● No hay	● No hay	● Uno
GOLBAT		**MAWILE**	
● Algunos	● Algunos	● Algunos	● No hay
SABLEYE		**ZUBAT**	
● No hay	● Algunos	● Muchos	● Muchos

Rutas 129, 130 e Isla Espejismo

Normalmente, en estas rutas hallarás agua y entrenadores, pero en algunas ocasiones ocurre algo singular y en la Ruta 130 aparece la famosa Isla Espejismo. Algunos piensan que para verla necesitas tener un Pokémon especial, pero la mayoría cree que es simplemente una cuestión de suerte.

RUTA 130



RUTA 129



1. LOS TESOROS DE LA ISLA ESPEJISMO



Puede que buen día surfeando por la Ruta 130, tengas la suerte de ver la famosa Isla Espejismo. Si es así, no pierdas la oportunidad de caminar por ella y recoger la rarísima **BAYA LICHI o de capturar a un montón de Wynaut.** Para que lo sepas, te diremos que con la BAYA LICHI podrás fabricar PokéCubos de color dorado. Con estos caramelitos mejorarás un montón el Carisma y la Dulzura de un Pokémon.

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA LICHI

POKéTRUCO

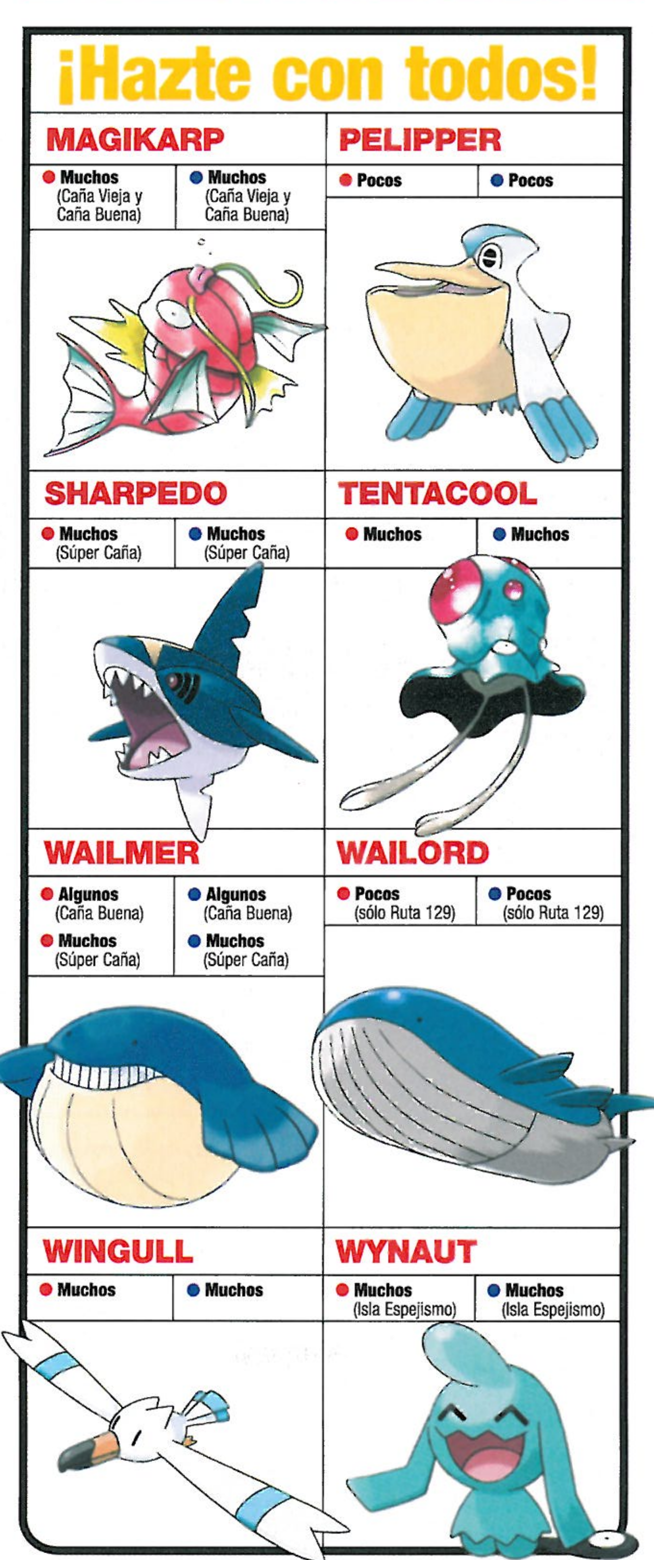


Después de ganar a papá Norman en el gimnasio de Ciudad Petalia, puedes volver a casa a hablar con mamá. **Si lo haces, recibirás MON. AMULETO,** un objeto con el que deberías llevar equipado a tu primer Pokémon. De esta forma, **cada vez que ganes a un entrenador, el dinero que recibirás por tu victoria será el doble del que habrías recibido sin MON. AMULETO.** Cuanto más dinero ganes, más posibilidades tendrás de mejorar a tus Pokémon. Y la razón es que para hacerlo, aparte de entrenarlos, hay que darles bastantes PROTEÍNAS, CALCIO, HIERRO, ZINC, CARBURANTE y MÁS PS. La pega es que estos objetos valen un montón de pasta (9800 la unidad) y por eso cuanto más dinerito fresco lleves en la cartera, mejor.

2. WAILORD Y EL MISTERIO DE LA CÁMARA SELLADA



Para resolver el misterio de la Cámara Sellada **necesitas un Wailord.** ¿Cómo conseguirlo? Sigue estos dos consejos. El primero consiste en **hacer Surf por la Ruta 129 y esperar que aparezca** Wailord, pero como es un Pokémon bastante raro puede que esto te desespere. La otra opción también consiste en hacer Surf por aquí, pero sin olvidar la Súper Caña que consigues en Ciudad Calagua. **Si mientras haces Surf por la Ruta 129, usas la Súper Caña,** no tendrás ningún problema en capturar a un Wailmer de bastante nivel. Entrena a Wailmer hasta el nivel 40 y verás como evoluciona en Wailord.



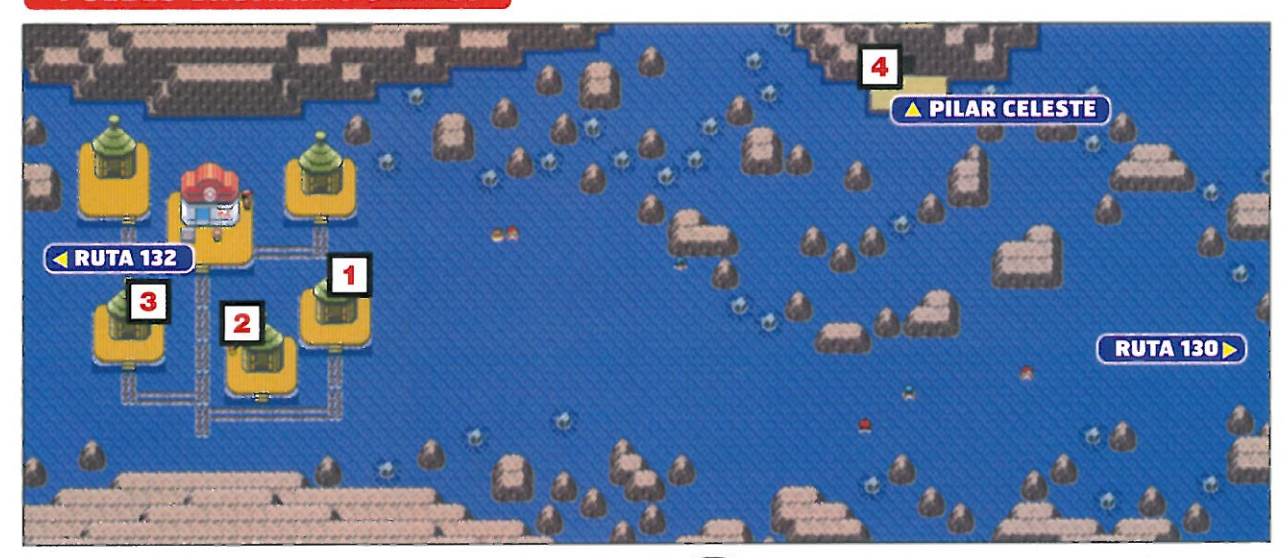
¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (azul)
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
PELIPPER	Pocos	Pocos
SHARPEDO	Muchos (Súper Caña)	Muchos (Súper Caña)
TENTACOOL	Muchos	Muchos
WAILMER	Algunos (Caña Buena); Muchos (Súper Caña)	Algunos (Caña Buena); Muchos (Súper Caña)
WAILORD	Pocos (sólo Ruta 129)	Pocos (sólo Ruta 129)
WINGULL	Muchos	Muchos
WYNAUT	Muchos (Isla Espejismo)	Muchos (Isla Espejismo)

Pueblo Oromar y Ruta 131

Pueblo Oromar es una cálida y pequeña villa al sur de Hoenn en la que siempre brilla el sol; un sitio fabuloso. Este pequeño pueblo y la Ruta 131 guardan una estrecha relación con dos de los grandes misterios que existen en el mundo de Hoenn: la Isla Espejismo y el Pilar Celeste.

PUEBLO OROMAR /RUTA 131



1. ¿HAS VISTO LA ISLA ESPEJISMO?



¿Sí, no? Bueno, al menos ahora te vamos a decir qué tienes que hacer para probar a verla. Esto, sí, **dentro de la choza que hay más al este de Pueblo Oromar encontrarás un anciano** que siempre está vigilando por si aparece la Isla Espejismo. Recuerda ir todos los días a preguntarle, porque si un día la isla aparece, solo tendrás ese día para explorarla y seguro que no te lo querrás perder. Ya sabes cómo son estas cosas: pasarás por allí 100 veces y la isla aparece a la 101. Insiste.

POKéTRUCO

¿Sabías que existen dos movimientos que pueden sanar los problemas de estado de todo tu equipo? Sí señor, como lo oyes. Uno de ellos se llama **Aromaterapia** y al usarlo harás que un suave aroma cure a todo el equipo. Pueden aprenderlo Roselia (nv 53) y Vileplume (Tutor de Movimientos). El otro movimiento es **Campana Cura** y únicamente lo aprenden Chimecho (nv 38) y Skitty (nv. 37). **Ambos movimientos son ideales en las batallas dos contra dos.**

OBJETOS DE ENTRENADOR

Si durante una batalla le invade la confusión a un Pokémon, la mayoría de las veces que intente atacar lo único que hará es hacerse daño a sí mismo. Para sanarle podemos darle medicinas como Cura Total, Restau. Todo o Pol. Curación. También podemos usar una Flauta Amarilla, que conseguirás en el Taller de Vidrio de la Ruta 113 y que tiene la ventaja de no gastarse nunca. **Pero si lo que quieres es que tu Pokémon se cure de forma automática en cuanto se sienta confundido, equípale con una baya Caquic.** La ventaja de esto es que no gastarás un turno sanándole, algo que sí ocurre cuando le das medicinas o usas la Flauta Amarilla.

2. BELLOSSOM POR CORSOLA

Objeto conseguido: **CARTA TROPIC**



En Oromar solo se pueden capturar algunos tipos de Pokémon, por eso la entrenadora que hay en una de las chozas te ofrecerá cambiar a su Corsola por un Bellossom. Sabemos que no es fácil tener a Bellossom, pero conseguir a Corsola en otros lugares de Hoenn tampoco es algo sencillo. Además, **este Corsola estará equipado con la CARTA TROPIC.**

3. DOS MTS FLIPANTES

Objeto conseguido: MT21 (FRUSTRACIÓN), MT27 (RETROCESO)



En una de las chozas que hay al sur del Centro Pokémon, vive el **hermano pequeño del PRESIDENTE del CLUB de FANS de POKéMON.** Este señor tan importante **te entregará la MT27** o Retroceso si el primer Pokémon de tu equipo es muy feliz; pero si es infeliz, recibirás la MT21 o Frustración. Por cierto, aunque hayas conseguido una de las MTs, a la semana podrás volver a por otra.

4. EL PILAR CELESTE



Cuando te conviertas en el Campeón de la Liga Pokémon, en la Ruta 131 aparecerá el Pilar Celeste. **En esta torre encontrarás a Rayquaza,** un legendario de tipo dragón-volador con un poder de ataque bestial. **Antes de ir a por él, comprueba que llevas en tu MOCHILA la BICI CARRERAS** y si no es así, ve a la TIENDA de BICIS de Ciudad Malvalona. Sin esta bici no hay forma humana de llegar hasta Rayquaza.

POKéTRUCO

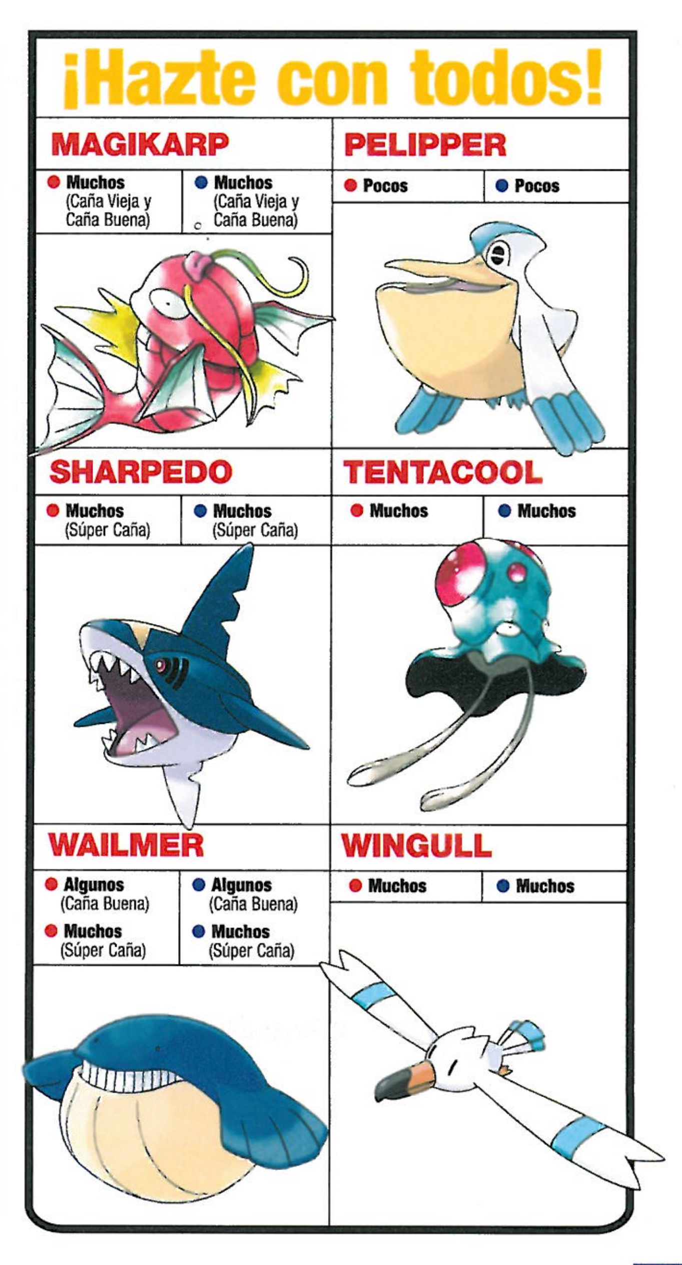
Muchos movimientos tienen el poder de mejorar la velocidad, la potencia de ataque, la defensa o la evasión de un Pokémon. Si los usas, harás que tus Pokémon mejoren sustancialmente durante el combate. Los movimientos de mejora pueden dividirse en dos grupos. En uno están los que no infligen daño al rival y en el otro los que sí, pero que además pueden producir una mejora. Aquí los tienes:

MOVIMIENTOS QUE MEJORAN LAS CARACTERÍSTICAS

MOVIMIENTO	CARACTERÍSTICA QUE MEJORA
Tambor	ATAQUE
Aullido	
Meditación	
Danza Espada	
Armad. Ácida	DEFENSA
Barrera	
Rizo Defensa	
Fortaleza	
Def. Férrea	
Refugio	
Desarrollo	ATAQ. ESP.
Ráfaga	
Amnesia	DEF. ESP.
Agilidad	VELOCIDAD
Corpulencia	ATAQUE Y DEFENSA
Maldición	
Danza Dragón	ATAQUE Y VELOCIDAD
Masa Cósmica	DEFENSA Y DEF. ESP.
Paz Mental	ATAQ. ESP. Y DEF. ESP.
Doble Equipo	EVASIÓN
Reducción	

MOVIMIENTOS QUE INFLIGEN DAÑO Y ADEMÁS PUEDEN MEJORAR LAS CARACTERÍSTICAS

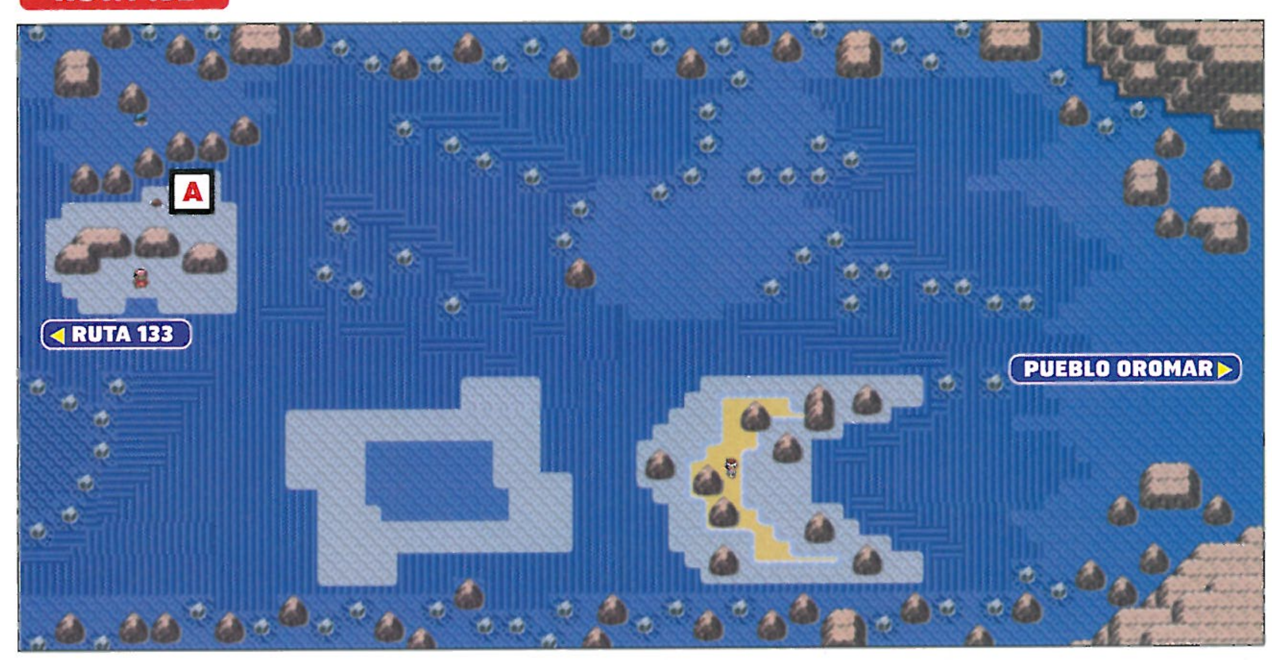
MOVIMIENTO	CARACTERÍSTICA QUE PUEDE MEJORAR
Garra Metal	ATAQUE
Puño Meteoro	
Cabezazo	
Ala de Acero	DEFENSA
Poder Pasado	TODAS
Viento Plata	



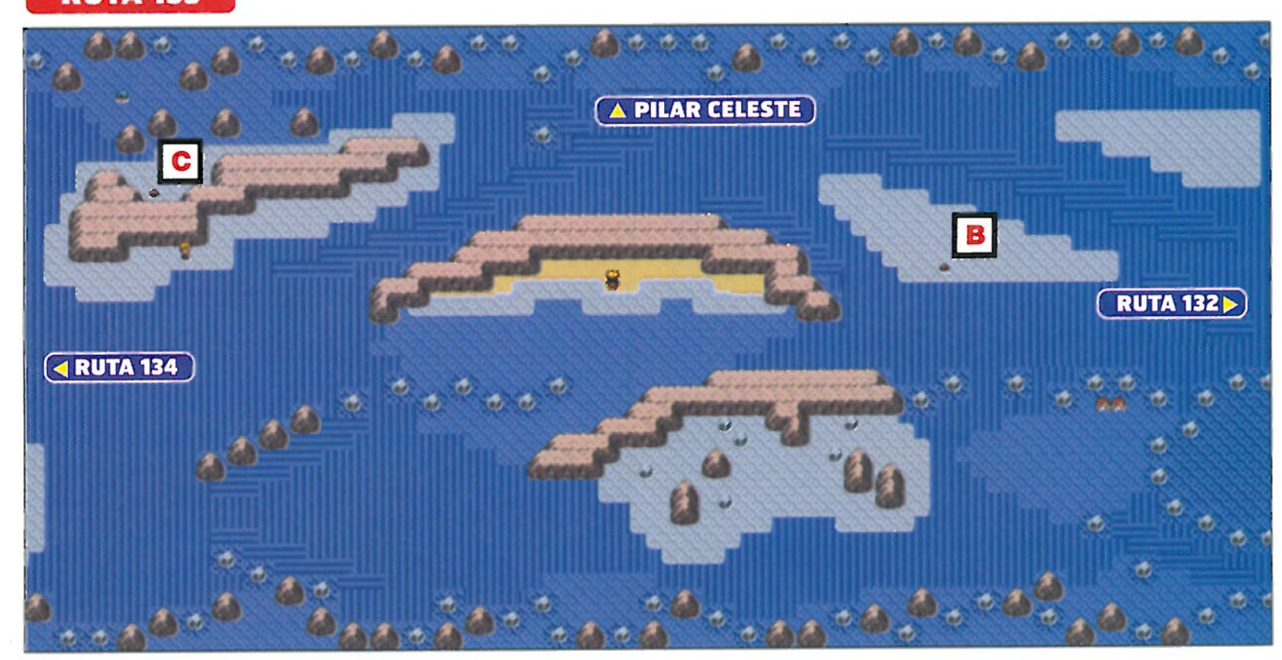
Rutas 132, 133 y 134

Hemos llegado a tres rutas oceánicas con fuertes corrientes y con una misteriosa gruta submarina llamada la Cámara Sellada. La encontrarás en la Ruta 134, pero si no miras con atención los mapas que publicamos (y nos han salido tan bonitos...), te costará llegar hasta ella.

RUTA 132



RUTA 133



RUTA 134



1. RUMBO A LA CÁMARA SELLADA



Las rutas 132, 133 y 134 están llenas de corrientes oceánicas que te arrastrarán sin remisión. **Para llegar a la misteriosa Cámara Sellada de la Ruta 134, tendrás que comenzar tu viaje haciendo surf al sur de la Ruta 132.** Cada vez que las corrientes te empujen hacia el norte, usa las pequeñas islas que hay en el trayecto para corregir el rumbo y volver al sur. **Cuando llegues al sitio marcado, usa BUCEO y busca en el fondo unas extrañas inscripciones.** En cuanto las veas, vuelve a usar BUCEO y estarás en la Cámara Sellada.

POKéTRUCO

Cuando te encuentres con un Pokémon que use Vuelo, Buceo o Excavar, el Pokémon abandonará durante un turno el campo de batalla, evitando así que cualquier ataque tenga efecto sobre él. Si un Pokémon utiliza Excavar, únicamente podrás acertarle si a su vez tú usas Terremoto; y si usa Vuelo, podrás darle caña usando Tornado o Trueno. Por si fuera poco, **cuando uses Terremoto y Tornado, el daño que recibirá el rival será del doble.** No existe un movimiento equivalente contra BUCEO. Se siente mucho, pero no.

¡CONSÍGUELOS!

A. CARAMELO RARO	B. PERLA GRANDE
C. TR. ESTRELLA	

¡Hazte con todos!

Pokémon	● (rojo)	● (azul)
HORSEA	Algunos	Algunos
MAGIKARP	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)	Muchos (Caña Vieja y Caña Buena)
PELIPPER	Pocos	Pocos
SHARPEDO	Muchos (Súper Caña)	Muchos (Súper Caña)
TENTACOOL	Muchos	Muchos
WINGULL	Muchos	Muchos
WAILMER	Algunos (Caña Buena); Muchos (Súper Caña)	Algunos (Caña Buena); Muchos (Súper Caña)

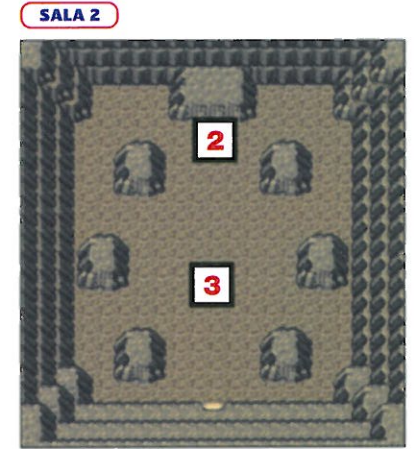
Cámara sellada

La Cámara Sellada está llena de inscripciones de un código llamado Código Braille. Si eres capaz de descifrarlo, podrás traducirlas para desvelar un misterio relacionado con los legendarios Regice, Regirock y Registeel. Los tres Pokémon a los que nosotros llamamos REGIS, cariñosamente, conste.

SALA 1



SALA 2



1. USA EXCAVAR

En la primera sala, si observas las inscripciones de las rocas, podrás ver un mensaje en la pared: **"CAVA AHORA". Usa un Pokémon que sepa Excavar.** Esta MT está en la Ruta 114 en casa del FOSILMANÍACO.



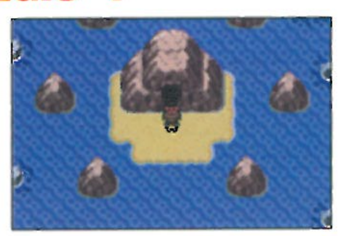
2. RESOLVIENDO EL MISTERIO

Captura a un Relicanth y a un Wailord y vuelve a la segunda sala. Coloca en primer lugar a Relicanth y en el último a Wailord y lee la inscripción. Habrá un terremoto que abrirá los escondites de los tres Regi.



3. ¿DÓNDE ESTÁN LOS TRES "REGIS"?

Llega la hora de buscar a los POKéMON ETERNOS. A **Regice lo encontrarás en la Cueva Insular (Ruta 105); a Regirock en las Ruinas Desierto (Ruta 111); y a Registeel en la Tumba Antigua (Ruta 120).**

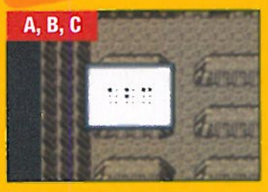


PISTAS

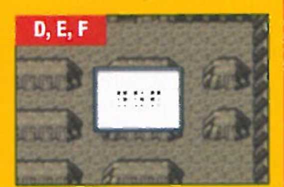
NOS PONEMOS A DESCIFRAR EL CÓDIGO BRAILLE

El código Braille es un código utilizado desde hace mucho tiempo por los invidentes para leer. **Si quieres conocer todo el alfabeto Braille, solo tienes que mirar las rocas que hay en la primera sala de la Cámara Sellada.** Fíjate que en cada roca hay tres letras y que todas las letras están formadas por hasta seis puntos distribuidos en tres filas. Por si no te aclaras, a continuación tienes todo el alfabeto en imágenes:

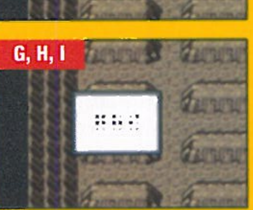
A, B, C



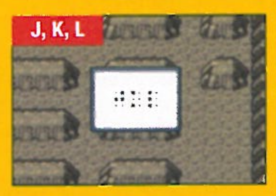
D, E, F



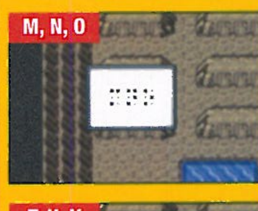
G, H, I



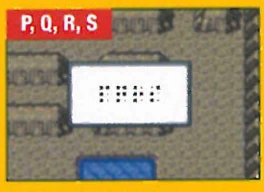
J, K, L



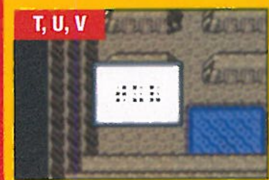
M, N, O



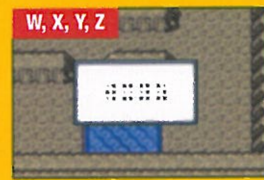
P, Q, R, S

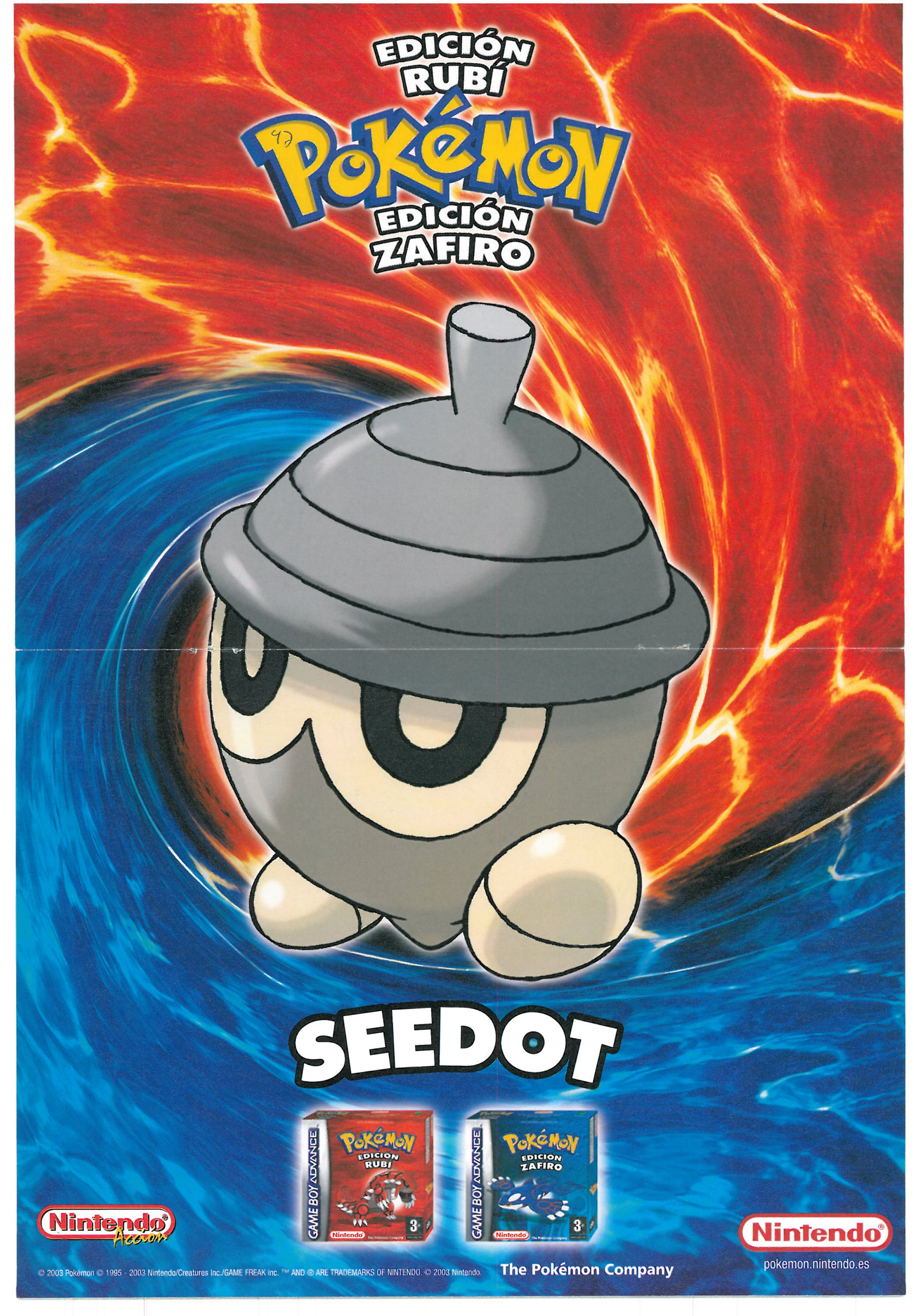


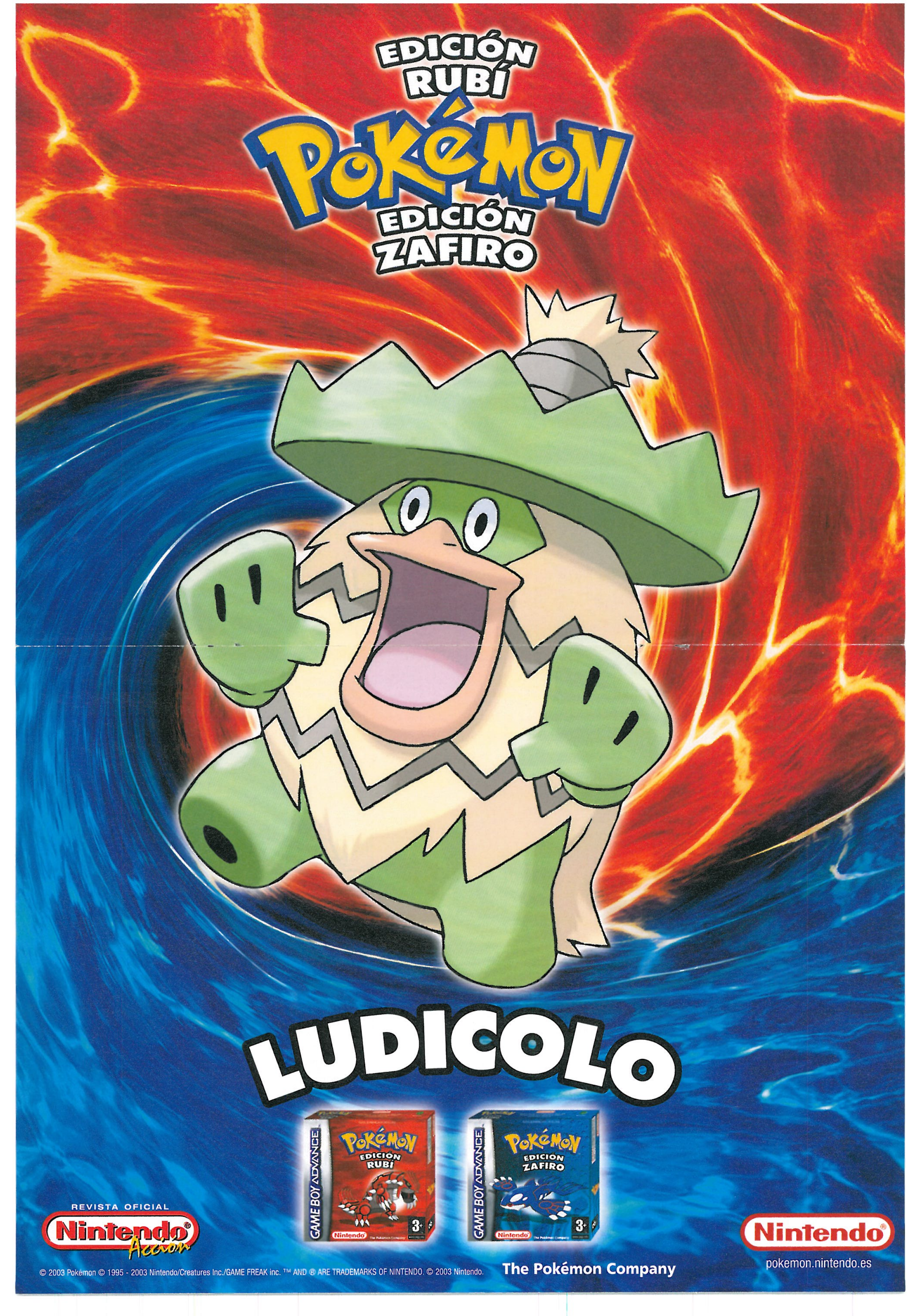
T, U, V



W, X, Y, Z



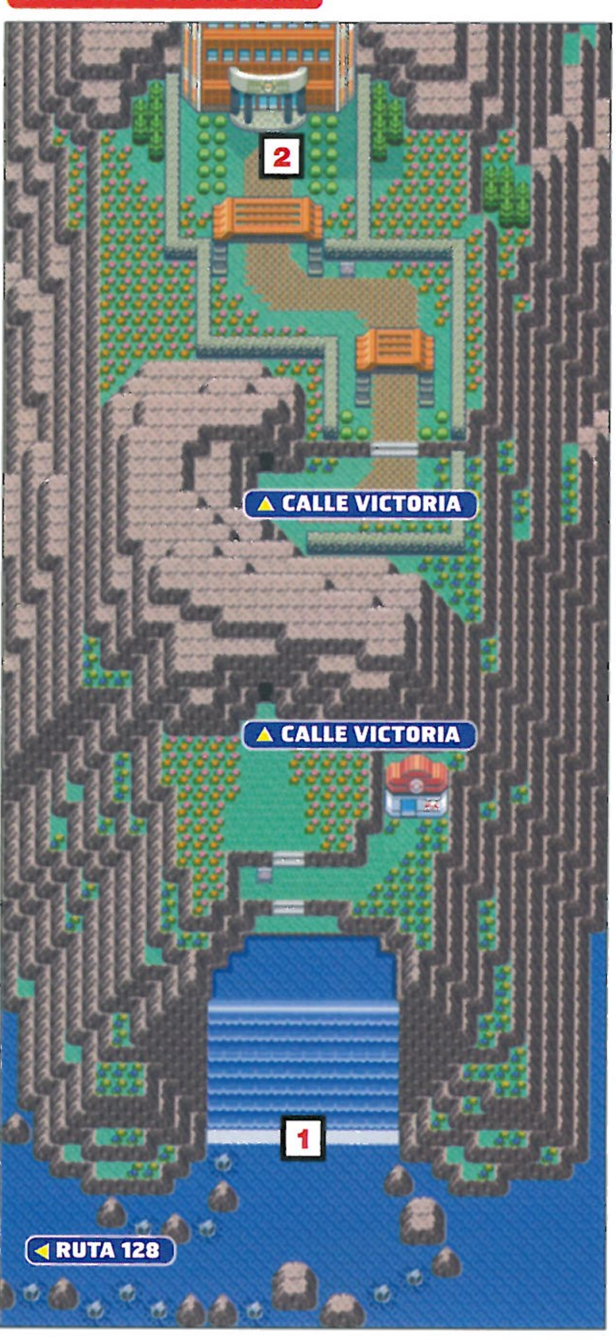

EDICIÓN RUBÍ
POKÉMON
EDICIÓN ZAFIRO
SEEDOT
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICION RUBI
GAME BOY ADVANCE
POKÉMON EDICION ZAFIRO
Nintendo Acción
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo
The Pokémon Company
Nintendo®
pokemon.nintendo.es


EDICIÓN RUBÍ
POKéMON
EDICIÓN ZAFIRO
LUDICOLO
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
POKéMON EDICIÓN ZAFIRO
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.
The Pokémon Company
pokemon.nintendo.es

Ciudad Colosalia

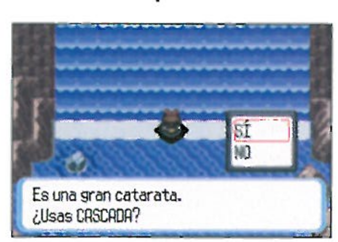
En Ciudad Colosalia encontrarás el edificio de la Liga Pokémon, el gran desafío para el que te has estado entrenando desde que comenzó la aventura. Ten cuidado porque antes de llegar a la Liga Pokémon tienes que atravesar la peligrosa Calle Victoria. Menos mal que estamos nosotros aquí.

CIUDAD COLOSALIA



1. SUBIENDO POR LA CASCADA

Después de conseguir la MO CASCADA en la Cueva Ancestral y de ganar la Medalla Lluvia, podrás ascender por la catarata que hay a la entrada de Ciudad Colosalia. Fíjate que en cuanto lo hagas, podrás usar Vuelo para volver al Centro Pokémon de Colosalia. También, cuando llegues a la Liga Pokémon, podrás usar Vuelo para regresar a ella.



2. LA ÚLTIMA TIENDA

Dentro del edificio que alberga la Liga Pokémon encontrarás la última tienda de Hoenn. Sus productos están especialmente pensados para el reto que te espera. **Procura comprar algunas Hiperpociones, Restau. Todo, Cura Total y Revivir,** los vas a necesitar.



LISTA DE PRECIOS

Ultraball	1200	Revivir	1500	Restau. Todo	3000
Cura Total	600	Máx. Poción	2500		
Hiperpoción	1200	Máx. Repel	700		

¡Hazte con todos!

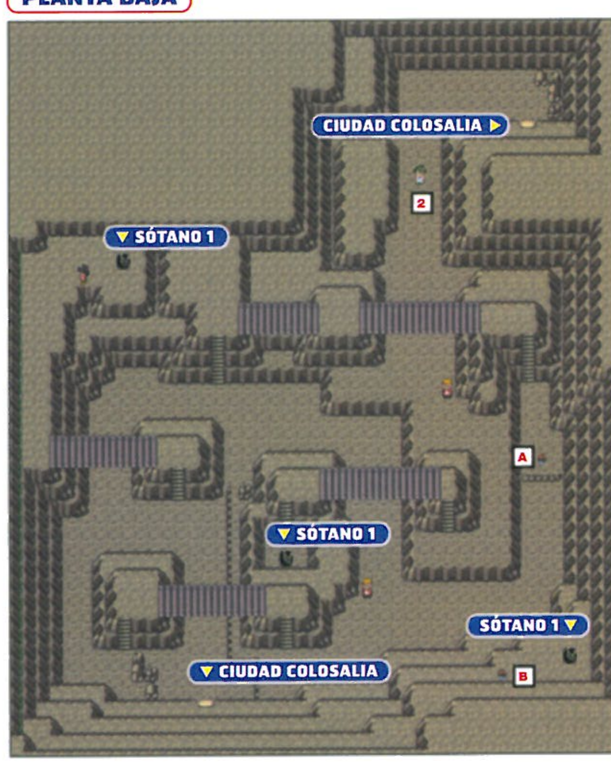
Pokémon	● (rojo)	● (azul)
MAGIKARP	**Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)	**Muchos** (Caña Vieja y Caña Buena)
CORSOLA	**Algunos** (Súper Caña)	**Algunos** (Súper Caña)
WAILMER	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Súper Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Súper Caña)
PELIPPER	**Pocos**	**Pocos**
TENTACOOL	**Muchos**	**Muchos**
WINGULL	**Muchos**	**Muchos**
LUVDISC	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Súper Caña)	**Algunos** (Caña Buena) **Muchos** (Súper Caña)

Calle Victoria

La Calle Victoria es un lugar muy peligroso, plagado de expertos entrenadores y de muchos Pokémon de gran nivel. Si todavía no te sientes preparado para entrar en la Liga Pokémon, este es un buen lugar para mejorar tu equipo. Ya sabes que sólo entrenando podrás llegar lejos...

CALLE VICTORIA

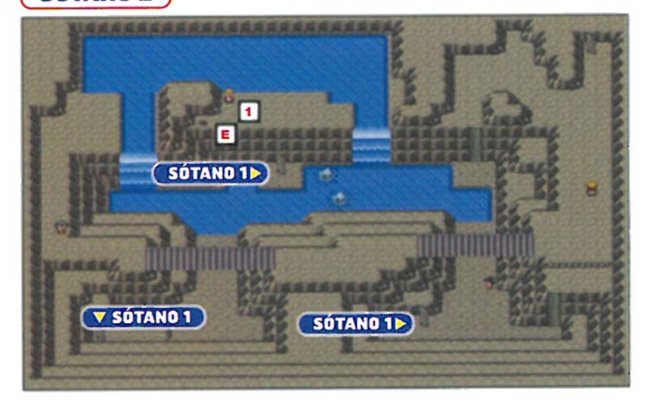
PLANTA BAJA



SÓTANO 1



SÓTANO 2

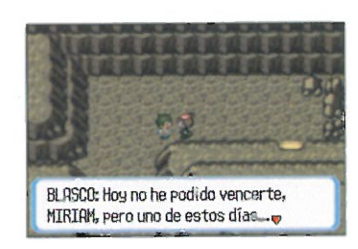


1. OTRO GRAN ESTRATEGA



¿Recuerdas a la familia Estratega de la Ruta 111? ¿Te acuerdas que hablaban de otro miembro que al parecer es el más fuerte de todos? Pues dentro de la Calle Victoria te espera preparado para combatir. Se llama **Entre. Guay Serafín y combatirá usando un formidable equipo formado por un Swellow, un Kadabra, un Manectric y un Shiftry, todos de nivel 42.** Aparte de conseguir un montón de Puntos de Exp. para tu equipo (que nunca vendrán nada mal), cuando le derrotes podrás presumir de ser mejor que toda la familia Estratega junta. Y eso es mucho decir, entrenador, porque no está al alcance de cualquiera.

2. UN GRAN COLEGA



Antes de salir de la Calle Victoria encontrarás a **Blasco,** el muchacho al que ayudaste al principio de la aventura. **El chaval combatirá usando un temible Gardevoir de nivel 45, un Pokémon psíquico con un poder de AT. ESPECIAL tremendo.**

¡CONSÍGUELOS!

A. ELIXIR MÁX. B. MÁS PP	C. RESTAU. TODO D. MT29 (PSÍQ.)	E. CURA TOTAL

¡Hazte con todos!

ARON		BARBOACH	
● Pocos	● Pocos	● Algunos (Caña Buena) ● Muchos (Súper Caña)	● Algunos (Caña Buena) ● Muchos (Súper Caña)
GEODUDE		**GOLBAT**	
● Algunos (Usa Golpe Roca)	● Algunos (Usa Golpe Roca)	● Muchos	● Muchos
GOLDEEN		**GRAVELER**	
● Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	● Algunos (Caña Vieja y Caña Buena)	● Muchos (Usa Golpe Roca)	● Muchos (Usa Golpe Roca)
HARIYAMA		**LAIRON**	
● Muchos	● Muchos	● Algunos	● Algunos
LOUDRED		**MAKUHITA**	
● Algunos	● Algunos	● Algunos	● Algunos
MAWILE		**MEDICHAM**	
● Muchos	● No hay	● Algunos	● Algunos
MEDITITE		**SABLEYE**	
● Pocos	● Pocos	● No hay	● Muchos
WHISCASH		**WHISMUR**	
● Algunos (Súper Caña)	● Algunos (Súper Caña)	● Pocos	● Pocos
ZUBAT			
● Algunos	● Algunos		

LIGA POKéMON

Ha llegado la hora de demostrar todo lo que sabes. ¿Cómo? Venciendo a los mejores. Los cuatro del Alto Mando y el campeón Máximo son mucho más poderosos que cualquier líder de gimnasio, así tendrás que ponerte las pilas si quieres ser el nuevo campeón de Hoenn.



¡¡PREPARADOS PARA LA BATALLA!!

Antes de afrontar el duelo de la Liga Pokémon tienes que observar muy bien a tu equipo. **Lo primero de todo será comprobar el nivel de tus Pokémon. Si no están por encima del 45, ni se te ocurra entrar o acabarán contigo.** El otro punto que tienes que observar son los tipos de ataques. Si analizamos los tipos de los Pokémon del Alto Mando y de Máximo, no hay duda de que **nuestro equipo deberá manejar con destreza los ataques más poderosos y precisos que existan en el tipo eléctrico, fuego, lucha, hielo, agua y tierra.** Por ejemplo, el ataque de tipo tierra más poderoso y preciso es Terremoto, así que procura que algún Pokémon de tu equipo lo conozca. Hacemos mención especial de la elección del mejor ataque de hielo para recomendarte que **estudies si tu mejor Pokémon de agua puede aprender la MT13 o Rayo Hielo** (Casino de Malvalona o en el Barco Abandonado).

Otra cosa que **deberías hacer antes de entrar a combatir es echar un vistazo a la MOCHILA** y ver si llevas lo siguiente: Agua Mística para aumentar el poder de los ataques de agua, Antiderretir para los de hielo, Carbón para los de fuego, Cint. Negro para los de lucha, Imán para los eléctricos y Arena Fina para los de tierra. Usa estos objetos y harás que tu equipo sea un 10% más poderoso.

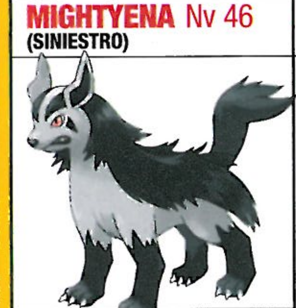
ALTO MANDO SIXTO

MAESTRO DE POKéMON SINIESTROS

Sixto ha formado un equipo a base de Pokémon siniestros con técnicas de combate de lo más variopinto e ingenioso. Ten mucho cuidado con él: que sea tu primer rival del Alto Mando no significa que sea el más débil.



Equipo de Sixto

MIGHTYENA Nv 46 (SINIESTRO)	**SHIFTRY** Nv 48 (PLANTA-SINIESTRO)
	
CACTURNE Nv 46 (PLANTA-SINIESTRO)	**SHARPEDO** Nv 48 (AGUA-SINIESTRO)
ABSOL Nv 49 (SINIESTRO)	

CONSEJOS PARA SIXTO

Los Pokémon siniestros son débiles frente a los ataques de tipo lucha y bicho. Pero mucho cuidado: no se te ocurra usar un Pokémon de tipo lucha contra Absol o Shiftry. Si lo haces, Absol responderá con Ataque Aéreo, un ataque de tipo volador que hace pupa a los Pokémon de tipo lucha. En cuanto a Shiftry, cuando este Pokémon vea a un rival de tipo lucha usará Paranormal, un ataque psíquico ante el que los Pokémon de lucha lo suelen pasar muy mal. Por fin, si contra Cacturne y Shiftry usas un ataque de tipo bicho, los dejarás hechos papilla: su tipo planta-siniestro les hace especialmente vulnerables a este tipo.

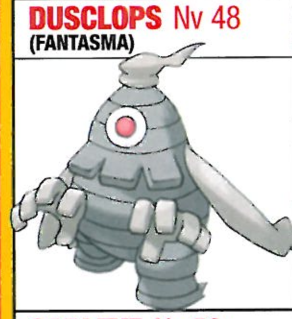
ALTO MANDO FÁTIMA

MAESTRO DE POKéMON FANTASMAS

Fátima se ha entrenado en MONTE PÍRICO y gracias a ello ha desarrollado un vínculo especial con los Pokémon fantasma. Adelante chaval, demuéstrale que sus horribles fantasmas no te dan miedo.



Equipo de Fátima

DUSCLOPS Nv 48 (FANTASMA)	**BANETTE** Nv 49 (FANTASMA)
	
SABLEYE Nv 50 (FANTASMA)	**BANETTE** Nv 49 (FANTASMA)
DUSCLOPS Nv 51 (FANTASMA)	

CONSEJOS PARA FÁTIMA

Contra los Pokémon de tipo fantasma funcionan muy bien los ataques siniestros y los de tipo fantasma. Sin embargo, ni se te ocurra sacar a combatir a un Pokémon fantasma contra el equipo de Fátima o te hará picadillo. Lo mejor que puedes hacer es usar un buen Pokémon de tipo siniestro, dado que este tipo de Pokémon es bastante resistente a los ataques fantasma y además, si usa un buen ataque siniestro, conseguirás debilitar a los Pokémon de Fátima en un par de golpes. Finalmente, **nunca uses ataques de tipo lucha o de tipo normal, recuerda que los Pokémon fantasmas son inmunes a ellos.**

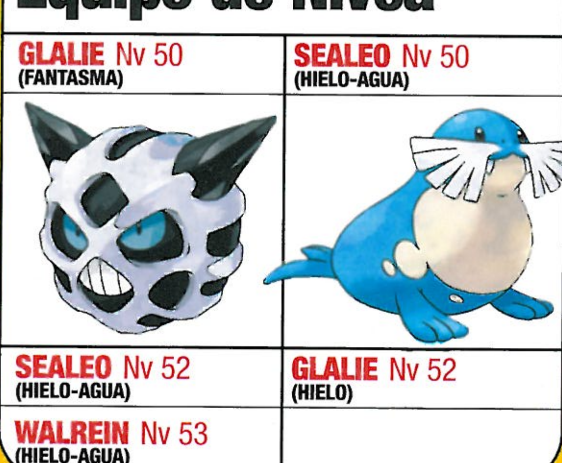
ALTO MANDO NÍVEA

MAESTRA DE POKéMON HIELO

Nívea es fría y calculadora, por eso sus "luchadores" preferidos son los Pokémon de tipo hielo y sus glaciales habilidades. No te dejes intimidar por su aplomo y usa todo tu fuego para... derretirla.



Equipo de Nívea

GLALIE Nv 50 (FANTASMA)	**SEALEO** Nv 50 (HIELO-AGUA)
	
SEALEO Nv 52 (HIELO-AGUA)	**GLALIE** Nv 52 (HIELO)
WALREIN Nv 53 (HIELO-AGUA)	

CONSEJOS PARA NÍVEA

Si tienes en cuenta que la mayoría de los Pokémon de Nívea son de tipo hielo-agua, llegarás a la conclusión de que **los mejores ataques que puedes utilizar contra su equipo son los de lucha y los eléctricos.** Contra los dos Glalie también puedes usar un Pokémon de tipo fuego con un buen ataque del mismo tipo. Por cierto, fíjate si entre tu equipo hay algún Pokémon que tenga la habilidad Sebo. Si lo tienes, sácalo a combatir, gracias a esta habilidad los ataques de tipo hielo le harán menos daño. No hay duda que **en el combate contra Nívea te vendrá como anillo al dedo tener un Hariyama con la habilidad Sebo.**

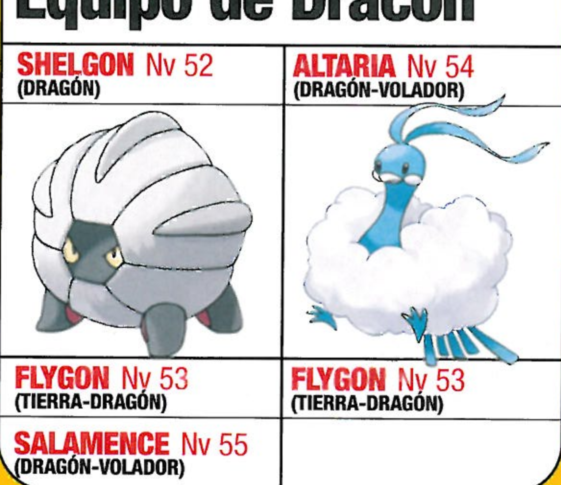
ALTO MANDO DRACÓN

MAESTRO DE POKéMON DRAGÓN

Dracón es el último miembro de Alto Mando y seguramente el más duro de todos. Sus dragones son Pokémon con pocas debilidades y con terribles ataques. ¡¡Pero tú no te rindas, ya queda poco para el final!!



Equipo de Dracón

SHELGON Nv 52 (DRAGÓN)	**ALTARIA** Nv 54 (DRAGÓN-VOLADOR)
	
FLYGON Nv 53 (TIERRA-DRAGÓN)	**FLYGON** Nv 53 (TIERRA-DRAGÓN)
SALAMENCE Nv 55 (DRAGÓN-VOLADOR)	

CONSEJOS PARA DRACÓN

Ten en cuenta que los dragones son débiles frente a los ataques de tipo hielo, pero si además observas que Altaria, Flygon y Salamence son también de tipo volador (un tipo que también es débil frente al hielo), llegarás a la conclusión de que con un buen ataque de hielo acabarás con todo el equipo de Dracón. Pero ándate con ojo. Eso se cumple siempre y cuando no saques a combatir a un Pokémon de tipo hielo, porque por si no te habías percatado, cuatro de sus Pokémon cuentan con ataques que les harán papilla. **Un Wailord o un Kyogre con Rayo Hielo son grandes opciones para vencer a Dracón.**

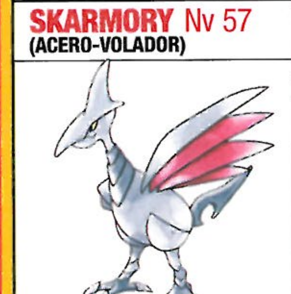
MÁXIMO

CAMPEÓN ACTUAL

Máximo tiene un equipo absolutamente alucinante. El tipo dual de todos ellos y lo magistral de su entrenamiento, hacen de ellos un equipo casi invulnerable. No importa, ha llegado la hora de destronar al campeón.



Equipo de Máximo

SKARMORY Nv 57 (ACERO-VOLADOR)	**CLAYDOL** Nv 55 (DRAGÓN-PSÍQUICO)
	
AGGRON Nv 56 (ACERO-ROCA)	**CRADILY** Nv 56 (ROCA-PLANTA)
ARMALDO Nv 56 (ROCA-BICHO)	**METAGROSS** Nv 58 (ACERO-PSÍQUICO)

CONSEJOS PARA MÁXIMO

El equipo de Máximo tiene pocas debilidades, gracias principalmente al los tipos duales de todo su equipo. **Para debilitar a Aggron,** lo más acertado es utilizar un ataque como Terremoto. **Contra Skarmory y Metagross** usa tu mejor ataque de fuego, aunque contra Skarmory también funcionarán bien los ataques eléctricos. **Para Cradily** reservaremos un buen mamporro de tipo lucha, y **para Armaldo y Claydol** una buena ducha a base de Surf. Ten **cuidado con el Tóxico de Skarmory y el Rayo Confuso de Cradily,** y procura que los Pokémon que uses estén equipados con bayas que eviten sus efectos.

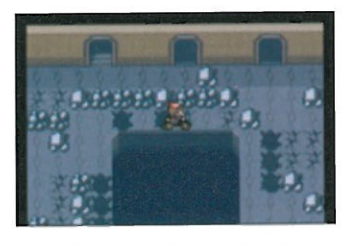
Pilar Celeste

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon verás aparecer el Pilar Celeste en la Ruta 131. Aquí te espera Rayquaza, pero si quieres hacerte con él, no olvides llevar en tu MOCHILA la BICI CARRERA.

PILAR CELESTE

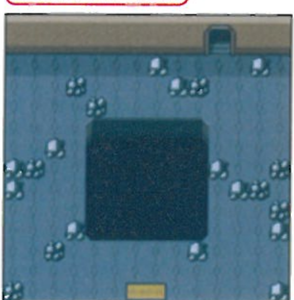


1. A TODA VELOCIDAD

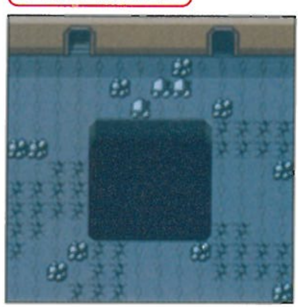


En el Pilar Celeste verás **dos pisos que tienen el suelo muy agrietado.** La única forma de que no nos caigamos es usar la BICI CARRERAS y **pasar sobre las losetas** a toda velocidad. Fíjate en la imagen porque **si quieres llegar hasta Rayquaza, ese es el agujero por el que deberás dejarte caer cuando llegues al tercer piso.**

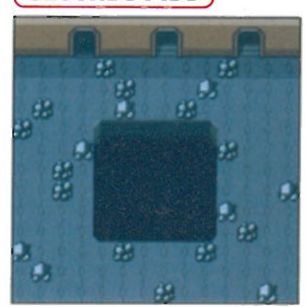
PLANTA BAJA



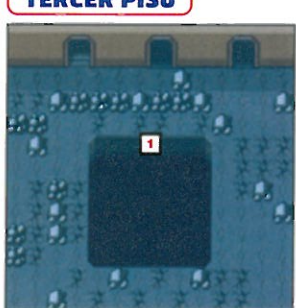
PRIMER PISO



SEGUNDO PISO



TERCER PISO



CUARTO PISO



AZOTEA



2. A POR RAYQUAZA



En lo alto del Pilar Celeste espera Rayquaza, un poderoso legendario de tipo dragón-volador que seguro querrás tener en tu equipo. **Para capturarlo usa la MASTER BALL, pero si no la tienes, no te preocupes. Compra 30 o 40 ULTRA BALL, lleva sus PS a zona roja y paralízalo o duérmelo.** Cuando eso ocurra empieza a lanzarle ULTRA BALL y tarde o temprano seguro que será tuyo. De todas formas, si por casualidad se te agotan las ULTRA BALL, apaga la GBA y vuelve a intentarlo.

POKéTRUCO

Cuando subes de nivel a un Pokémon en las ediciones Rubí y Zafiro puede que aprendan ciertos movimientos que aparentemente no parecen útiles. Lo que realmente ocurre es que **hay movimientos que solo tienen sentido cuando se usan en las batallas dos contra dos y si no tienes oportunidad de probarlos, puede que acabes borrándolos pensando que no valen para nada.** Para que eso no te ocurra, observa esto ejemplos:

– **REFUERZO:** Este movimiento sirve sólo para las batallas dos contra dos y es uno de los más chulos que puedes usar. Hace que aumente la potencia del ataque que use el compañero.

– **HIDROCHORRO y CHAPOTEOLODO:** El movimiento Hidrochorro baja el poder de los ataques de fuego y Chapoteolodo, el de los ataques eléctricos. Por ejemplo, si has entrenado a Mudkip, seguro que te has preguntado por qué un Pokémon invulnerable a los ataques eléctricos necesita saber Chapoteolodo. Pues está muy claro: para ayudar a su compañero, chaval, para eso.

¡Hazte con todos!

BANETTE	● No hay	● Algunos
CLAYDOL	● Algunos	● Algunos
DUSCLOPS	● Algunos	● No hay
GOLBAT	● Algunos	● Algunos
MAWILE	● Algunos	● No hay
SABLEYE	● No hay	● Algunos
RAYQUAZA	● Uno	● Uno

S. S. Marea

Cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon, papá te dará un Tícket para que viajes en el barco S.S. Marea. Sube en este moderno ferry y pon rumbo a Ciudad Portual o a Ciudad Calagua para disfrutar de un apasionante y divertido crucero por el mar. ¡¡Y disfruta del viaje!!

S.S. MAREA

CUBIERTA



BODEGA





CAMAROTE



1. TODOS A BORDO



Para viajar en el S.S. Marea necesitas el Tícket que te dará papá cuando, después de ganar la Liga Pokémon, el juego empiece de nuevo en tu casa de Villa Raíz. **Podrás subir al barco en Ciudad Calagua o en Ciudad Portual y cuando quieras que la travesía termine,** solo tendrás que echarte un sueñecito en la cama de tu camarote. Sólo tienes acceso al interior del S.S. MAREA si pones rumbo a Calagua o a Ciudad Portual.

2. UNA MT MUY CHULA

Objeto conseguido: MT49 (ROBO)



En uno de los camarotes del S.S. MAREA un señor un tanto rarito te dará la MT 49 o Robo. **Cuando algún Pokémon use este movimiento de tipo siniestro, y el rival use una técnica que recupere PS o que mejore las características, el movimiento será robado.** De esta forma tan chula, la mejora de PS o de características la conseguirá el Pokémon que ha usado Robo. Por ejemplo, si el rival usa Doble Equipo para aumentar la Evasión, el Pokémon que use Robo será el que único que conseguirá aumentar su Evasión. ¿A que mola?

OBJETOS DE ENTRENADOR

Seguro que más de una vez te has preguntado **para qué sirven objetos como Perla Grande, Pepita, Tr. Estrella, Perla, Polvoestelar o Mini Seta.** Pues sirven para sacar un montón de dinero vendiéndolos en las tiendas de Hoenn, ya que la mayoría son objetos muy valiosos.

3. RESTOS EN LA BASURA

Objeto conseguido: RESTOS



En la bodega del S.S. Marea hay dos marineros un poco nerviosos que buscan camorra. Cuando les tranquilices, podrás acercarte al cubo de la basura y coger un objeto llamado RESTOS. **Cuando un Pokémon lleve equipado este objeto irá restaurando PS durante el combate.**

POKéTRUCO

Si un Pokémon conoce Robo, podrá robar movimientos tanto al rival como al compañero que tenga en un combate dos contra dos. Por ejemplo, si en tu pareja de batalla hay un Pokémon que conoce un movimiento para recuperar PS y el compañero usa Robo, será éste el que recupere PS. De esta forma, el Pokémon que conoce Robo podrá ser ayudado por su compañero.

Torre Batalla

Después de ganar la Liga Pokémon, te tocará afrontar el reto de la Torre Batalla. Usa el Tícket que te dará papá, sube en el S.S. MAREA y acepta el desafío de lo mejores entrenadores de Hoenn.

TORRE BATALLA



1. VOLANDO HACIA LA TORRE

Cuando llegues a la Torre Batalla consulta la Pokénav y verás como su localización aparece en el mapa. Ya no necesitarás montar en el ferry para volver, porque podrás hacerlo usando Vuelo.



Reglas de combate

La TORRE BATALLA tiene sus propias reglas de combate que hay que respetar y recordar. Léelas con atención porque hay bastantes diferencias con las reglas que estás acostumbrado a respetar en los combates Pokémon normales:

UNA CHICA
FUERTE UTILIZA

- **Solo puedes combatir con un equipo formado por tres Pokémon.**
- **Los tres Pokémon de tu equipo deben ser diferentes.**
- **Kyogre, Groudon y Rayquaza no pueden formar parte de tu equipo. Sin embargo, sí podrás utilizar a los tres Regis, a Latias y a Latios.**
- **Los Pokémon pueden entrar equipados con objetos, siempre y cuando los tres lleven objetos distintos.**
- **Después de cada batalla, los PS y PP de tu equipo serán restaurados.**
- **Los Pokémon no ganan Puntos de Experiencia en estos combates.**
- **Si tienes un combate contra un Pokémon que no has visto antes, éste no se añadirá a la Pokédex**





ESTRATEGIAS Y PREMIOS

En la Torre Batalla tienes dos SALAS BATALLA, una de nivel 50 y otra de nivel 100. Cada vez que entres en una de las salas tendrás que luchar contra siete entrenadores y, si eres capaz de vencerlos a todos, recibirás a cambio uno de los fabulosos premios que te mostramos en este recuadro.

NÚMERO DE VECES QUE HAS DERROTADO A SIETE ENTRENADORES	PREMIOS
1 a 5	Más PS, Proteína, Hierro, Carburante, Calcio, Zinc
6 en adelante	Polvo Brillo, Hier. Blanca, Garra Rápida, Hier. Mental, Cin. Elegida, Roca del Rey, Cinta Focus, Periscopio, Restos
50	Cinta, Escudo Plata
100	Escudo de oro

POKéTRUCO

En la TORRE BATALLA te enfrentarás a multitud de equipos y de tipos de Pokémon y **si quieres formar un equipo ganador, deberías contar con Pokémon de tipo dual como Skarmory o Whiscash.** Sin embargo, aunque a Oak no le gusten mucho los equipos a base de legendarios, un equipo en el que estén Latias o Latios y alguno de los Regis, te dará muy buenos resultados. Otra cosa que hay que hacer para conseguir buenos resultados es elegir con mucho tino los objetos con los equipas a tus Pokémon: **La Baya Zidra (Rutas 118 y 119), la Campana Concha (Cueva Cardumen) y los Restos (S.S. MAREA), son una gran elección.**



¿Os gustaría ver vuestro artístico dibujo Pokémon formando parte de esta sección?, ¿quizá una foto molona con los Pokémon como tema?, ¿vuestras mejores puntuaciones Pokémon?, ¿o acaso queréis formar un club? Pues estáis en la zona indicada: Zona Pokémon. Toda vuestra.

Pekestrella



Julia Gainza (Pamplona). 5 años
¡Que suerte, Juliaaa! Fíjate que, además de ser la Pekestrella del mes, ¡te vas a convertir en entrenadora! Jimmy: ¡Pues sí, porque los de NA ahora dan premios hipermegaguachis, tía! ¡Y te vas a llevar UNA CONSOLA POKÉMON MINI por "tolmorro"! ¡Grita conmigo, BIEN!

¡POKéMON MINI!
Te regalamos una consola Pokémon Mini si eres la Pekestrella del mes.



¡Participa y Gana!



Todos los meses regalamos una estupendísima camiseta Pokémon a los participantes de la Zona Pokémon (también estupendísima).

Busca las diferencias





Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los Machoke (y si no las encuentras, cámbiale las pilas a las gafas).

Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de cinco juegos Pokémon y de cada una mostramos un "peazo". Tu misión es mirar bien la pantalla y decir el nombre completo del juego, y la consola para la que fue editado. ¿Difícil? No creas. Hemos dejado alguna pista en todas ellas para que, si lo has jugado, te resulte más fácil. Mira, hasta te decimos el nombre del primero: eeel... ¡pues no es tan fácil, oye!

1



2



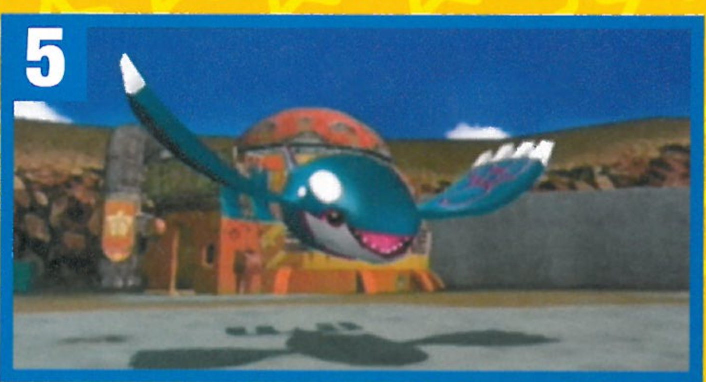
3



4



5



PODER PSÍQUICO

Si hubiera un tipo de Pokémon que se llamase Pendenciero, este granuja sería su máximo exponente. Le gusta pelear con todo bicho viviente porque tiene unos ataques muy buenos, aunque a veces se pone tierno, oye. Basta con esperar a que mude de caparazón para comprobarlo.



Alexander Vizcaíno (Guadalajara)

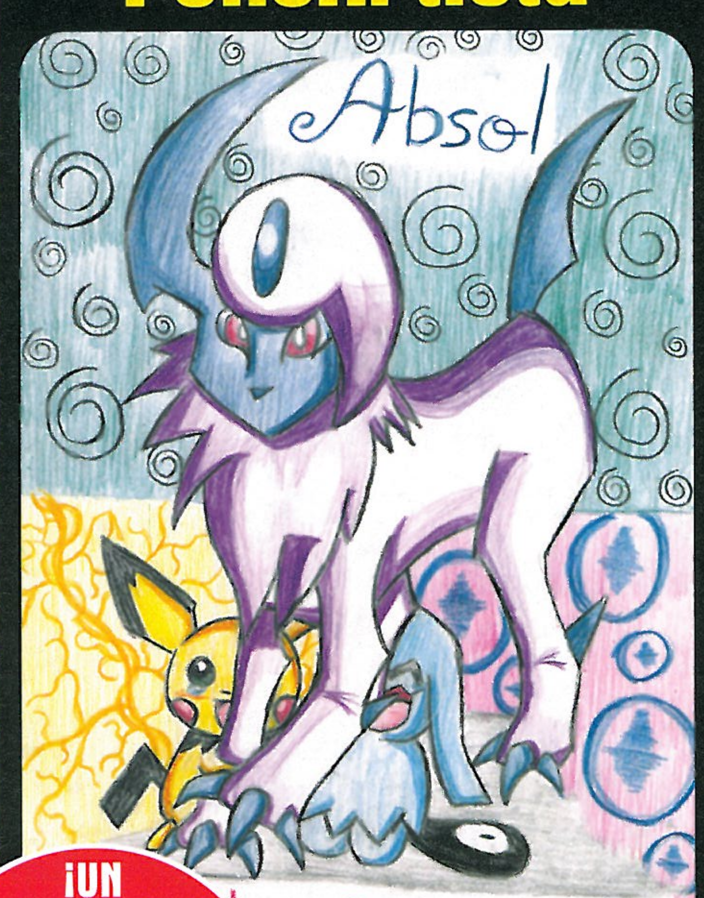




Identifica estos Pokémon y demuestra que eres el mejor entrenador



PokéArtista



¡UN «POKéMON CHANNEL» DE REGALO PARA EL POKé ARTISTA!

Paula Cayuelas Cutillas (Alicante)
¡Absolutamente brillante, el dibujo de Absol! Y además, doble alegría para Paula, porque además de ser la mejor dibujante del mes, con ella se inicia la celebérrima temporada de... ¡"Poképremios QTC" de la Revista Pokémon!



Dani Rodrigo (Lleida)

GANADORES

(Superconcurso nº 45)

BOLSA POKéMON

Carlos Jiménez Romero .... Barcelona
Daniel González Plaza .... Cantabria
Daniel Gala Montes .... Cantabria
Michigan Martínez Martínez .... Castellón
Ismael José Jiménez .... Jaén
Roger Polo Balcells .... Lérida
Alejandro Martínez Ibáñez .... Murcia
Diego Alvarez Solano .... Pontevedra
Ernesto Villegas Casanova .... Vizcaya

POKéMON EXPEDITION

Cristina Pardo Alonso .... A Coruña
Julio Pestaña Salinas .... Avila
Ibai Macho Vera .... Bizkaia
Nerea Romero Caballero .... Madrid
Juan Diego Royano Díaz .... Sevilla

MANUAL DEL ENTRENADOR POKéMON

Carlos Madariaga Aramendi .... Asturias
Rodolfo Sven Jappe Gómez .... Baleares
Albert Nieto .... Barcelona
Víctor Anta Castro .... Ceuta
Guillermo García Rebolo .... Lugo
Alvar Ruíz Tavira .... Madrid
Luís Miguel Jiménez Monedero ...... Málaga
Cristian Cerezo Mínguez .... Murcia
Sonia Pozo García .... Pontevedra
Ana Pous García .... Valencia

RELOJ DE NINTENDO ACCIÓN

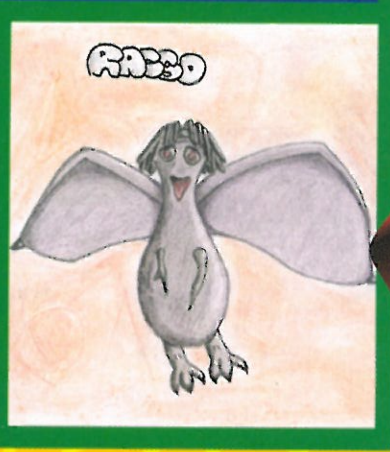
Carlos Alonso Crespo .... Burgos
Javier Rivero Iglesias .... Ourense
Jaime Cabeza Muñoz .... Toledo
Sergio García Dorado .... Toledo
Aarón Baila Ferrer .... Zaragoza

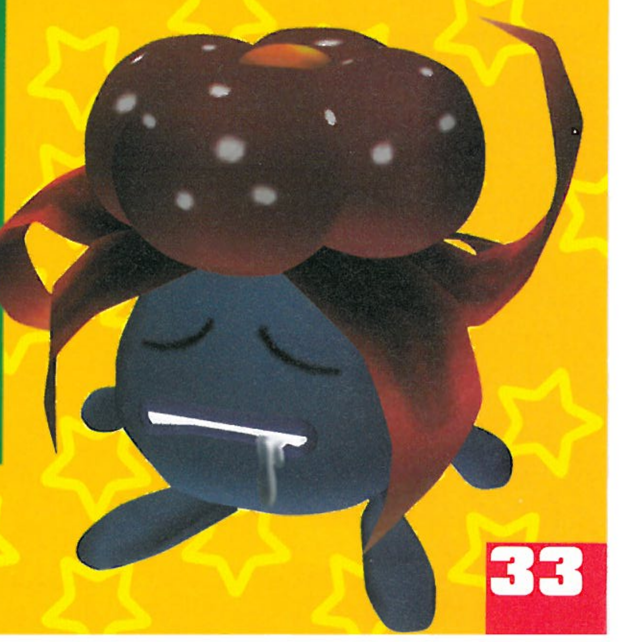


Sandra Escrihuela (Barcelona)

Racso, el "Pokébolo" sin número

Se llama Racso, y tiene un ataque llamado Sonrisa Malévola que es la risa. Literalmente. El bicho se pone a reír a carcajadas y desorienta al oponente. Pues muy majo, José Antonio Villar de Madrid.









Esta vez la sopa tiene premio: nuestra afable compañía, incólume porte... y todo eso, sí. Si no consigues encontrar todos los Pokémon y tampoco puedes leer nada entre líneas, mira la solución al otro lado.

Supersopa de letras Pokémon

A	C	A	A	A	O	E	Q	W	L	A	L	A	L	E	R	D	A
E	E	L	N	D	M	A	H	S	I	H	P	R	O	C	G	N	A
S	U	U	O	A	O	I	A	D	A	C	L	E	I	T	N	U	V
E	Q	N	I	D	S	T	T	O	P	A	S	P	M	R	U	A	E
D	A	N	C	C	C	N	L	A	N	O	R	I	T	H	E	T	U
N	R	E	A	R	M	A	L	D	O	B	E	V	S	A	D	N	Q
A	T	S	A	I	Y	A	U	G	E	R	S	E	A	P	O	E	A
O	H	I	N	C	Y	C	N	F	D	A	O	S	L	A	F	V	T
L	O	B	S	I	M	A	S	M	F	B	D	L	W	O	F	A	L
R	A	S	O	A	Z	E	E	O	O	U	O	L	A	A	U	L	U
Y	O	T	L	A	B	U	R	C	T	M	T	I	R	V	B	A	S
L	D	A	R	U	M	E	A	A	N	U	T	Y	A	E	Y	L	E
I	E	M	O	L	N	Q	E	R	A	P	E	E	L	I	L	R	U
D	U	R	C	B	I	A	R	F	F	U	P	Y	L	G	G	I	J
A	Q	E	K	L	J	L	T	B	T	M	R	V	N	U	G	I	R
R	S	S	L	U	A	E	B	O	S	S	E	A	O	N	I	I	R
C	O	A	E	P	L	Y	O	T	N	U	A	D	W	A	R	C	W
A	N	A	V	A	E	E	D	A	O	E	S	R	S	O	C	L	E
L	O	V	I	L	S	U	E	O	J	O	Y	A	E	P	S	A	V
O	N	L	N	A	I	R	A	T	L	A	S	M	D	U	I	S	A

Encuentra los Pokémon del 121 al 140, incluidos, de las ediciones Rubí y Zafiro.

LLAMADAS (¡maeseee!)

¡He aquí un Pokémaniaco de los buenos!

Jimmy: ¡Fíjate! Tiene el tío todas las revistas Pokémon, los libros de guías, todos los juegos, unas pelis, el póster Pokémon de Rubí y Zafiro, unas gafas... ¡y va y no posee un Pikachu de peluche! ¡pero si eso es fundamental! NA: Esto... gracias, Alejandro Porras, residente en Castellón.





Sergio Serrano (Madrid)

Clubes

¡Hola! ¿Tienes dudas sobre Rubí o Zafiro? ¿Te has quedado atrancado y no sabes a dónde ir? ¿Quieres saber los secretos de los Pokémon? ¡Tranquilo! Nuestro club se llama “Misterios de Hoenn” y está para contestar a todas vuestras dudas. Mandad una carta con vuestra dirección, si es Rubí o Zafiro vuestro juego, edad y nombre a:

C/ Zorzales, 9, 4ºB
(o también 3ºB)
C.P. 28300
Aranjuez (MADRID)

Soluciones pasatiempos

Diferencias Machoke



Es Pokémon, pero...

1. Pokémon Party Mini (Pokémon Mini)
2. Pokémon Puzzle League (N64)
3. Pokémon Rubí/Zafiro (GBA)
4. Pokémon Stadium (N64)
5. Pokémon Colosseum (GC)

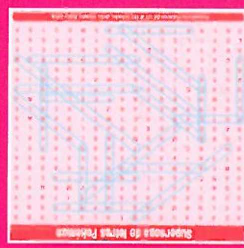
Poder Psíquico

Es Crawdaunt, que es queee... ¡ayyy!

Siluetas

1. Graveler 2. Shedinja

Supersopa Pokémon





Nintendo

TUS POKéMON SE MERECEN UN PREMIO



3+

The Pokémon Company

Transfiere tus Pokémon de Pokémon Rubí o Zafiro a Pokémon Colosseum y viceversa.



TODO LO QUE UN FAN DE POKéMON PUEDE DESEAR, POR 159'99€*

Este MEGA-PAK incluye: la consola Nintendo Game Cube, el juego Pokémon Colosseum, la utilidad Pokémon Box, el cable para conectar tu GBA a Nintendo Game Cube y la tarjeta de memoria 251... ¡NO SE PUEDE PEDIR MÁS!

*P.V.P. Recomedado



Cable válido para GBA SP





http://pokemon.nintendo.es